# DIE CHRONIK VON

# PAGAN™



DEUTSCH

# Die Chronik von Pagan

**Eine Abhandlung über die glorreiche Geschichte unserer unvergleichlichen Gesellschaft getreulich niedergeschrieben**

***von***

**Bentic, dem Gelehrten und Forscher**

Es gibt wenig in dieser Welt, das auf mich erfrischender wirkt als Wissen. Ich entsinne mich noch an meine Jugend, als ich mit glühenden Ohren Erzählungen über legendäre Zeiten lauschte, über unerforschte Orte und fantastische Monster. Niemals waren meine Eltern oder Lehrer vor meinem schier unerschöpflichen Nachschub an Fragen sicher: Wie funktioniert das? Warum haben sie das getan? Wo kann ich so eine Pflanze finden? Mein Wissensdurst war – nein, ist immer noch – unstillbar. Stunden über Stunden verbrachte ich damit, alles Menschenmögliche über meine Umwelt herauszufinden. Leider mußte ich schon sehr früh im Leben feststellen, daß mir für ausgedehnte Forschungsreisen und Erkundungen die nötige körperliche Kondition fehlte. Man mag sich daher meine Freude vorstellen, als ich herausfand, daß nicht nur das Leben selbst mich vieles lehren konnte, sondern daß mir der Inhalt der vielen tausend überlieferten Bücher fast die gleiche Unmenge an Wunderbarem und Wissenswertem zu schenken vermochte! Aufgrund dieser Erkenntnis beschloß ich, meine allzu kurze Lebensspanne der Aufgabe zu widmen, meinen Geist und meine Bücherei mit soviel Wissen zu füllen wie nur irgend möglich. So füge ich diese Worte in aller Bescheidenheit dem gewaltigen Schatz an Weisheit hinzu, der sich schon jetzt auf den Bücherregalen des ganzen Landes angesammelt hat. Möge von meinem Werk eines Tages der Funke der Weisheit und des Wissensdurstes auf die Herzen anderer überspringen.

Bentic



**Archaic Alphabet**

A B C D E F G H I J K L

M N O P Q R S T U V W X

Y Z TH EE NG EA ST

# Inhalt


**DIE GESCHICHTE PAGANS**

Die Erste Epoche:
Das Zeitalter Der Alten ................ 4

Die Zealanen ................ 4

Die Zweite Epoche:
Das Zeitalter des Wandels ......... 4

Die Dritte Epoche:
Friede mit Den Titanen ................ 6
*Ein Pakt mit der Erde*
*Ein Handel mit dem Wasser*
*Hilfe für die Luft*
*Ein Gefängnis für die Flamme*

Die Vierte Epoche:
Das Zeitalter des Friedens ........... 10

Britannia ................ 10

**REISEFÜHRER DURCH PAGAN**

Lokale Sehenswürdigkeiten ......... 12
*Tenebrae*
*Das Plateau*
*Die Rachbucht*
*Der Friedhof*
*Die Halle des Bergkönigs*
*Die Insel Silberfels*
*Die Enklave der Hexer*

Die Menschen von Pagan ............ 15
*Mordea*
*Lothian und Vividos*
*Stellos*
*Malchir*
*Mythran*

Händler und Geld ................ 16

Waffen und Rüstung ................ 16

**DIE FAUNA VON PAGAN**

Haustiere und Nutzvieh ............. 17
*Der Kith*
*Das Torax*

Die Kreaturen der Wildnis ......... 18
*Der Wechselbalg*
*Der Troll*
*Der Sucher*

Untote und übernatürliche
Geschöpfe ................ 19
*Die Schwebenden Diener*
*Die Dämonen*
*Die Geister*
*Die Zombies*
*Die Jäger der Tiefe*
*Die Skelett-Krieger*

**MAGIE** ................ 22

**EINE ABHANDLUNG ÜBER DAS WESEN DER MAGIE**
***von Mythran dem Thaumaturgen*** ......... 23

Eine Anmerkung zum Gebrauch
von Magie ................ 23

Die Nekromantie ................ 24
*Die Reagenzien*
*Die Rituale*

Die Gezeitenmacht ................ 26
*Die Kräfte der Gezeitenfürsten*

Die Theurgie ................ 26
*Die Anrufungen*

Die Hexerei ................ 28
*Die Reagenzien*
*Die Hexenzauber*

Die Thaumaturgie ................ 31
*Die Reagenzien*
*Die Verzauberungen*






An Electronic Arts® Company
P.O. Box 835 • Slough • Berks • SL3 8XP



© Copyright 1994, ORIGIN Systems, Inc. Britannia, Origin, Ultima and We create worlds are registered trademarks of ORIGIN Systems, Inc. Avatar and Pagan are trademarks of ORIGIN Systems, Inc. Lord British is a registered trademark of Richard Garriott. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts.



# Die Geschichte Pagans



## Die Erste Epoche: Das Zeitalter der Alten

Vor langer Zeit, in der Ersten Epoche unseres Landes, konnten die Menschen gefahrlos die Ebenen und Meere der Welt durchqueren, ohne das Risiko für Leib und Leben, das heutzutage damit verbunden ist. Unsere Vorfahren, bekannt als Zealanen, verehrten in ihrer Verblendung die sogenannten Alten, die Götter der Gefühle. Die wunderschöne Amoras, so wissen es die antiken Überlieferungen zu berichten, war die Göttin der Liebe und der Freude und erschien immer dann, wenn diese Gefühle das Leben unserer zealanischen Vorfahren beherrschten. Wenn aber das Pendel ihrer primitiven Emotionen in Richtung Haß und Trauer auszuschlagen begann, tauchte der gewaltige Odion auf, um seine Macht auszukosten. In der Mitte zwischen diesen beiden Gottheiten, so die Legende, hielt der stolze Apathas Wache, der Gott der Neutralität, stets trennend und verbindend zugleich. Und unter dem fragwürdigen Schutz dieser drei drehte sich die gesamte Welt, in der unsere Vorfahren ihr Dasein fristeten.

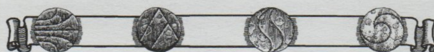
## Die Zealanen

Unsere Vorfahren waren ein einfacher Menschenschlag, der in seiner primitiven Denkweise die wechselhaften Gefühlen der Sicherheit rationalen Denkens bevorzugte. Sie kannten so gut wie keinen Gemeinschaftssinn, neigten eher dazu, sich andauernd untereinander zu schlagen, und entwickelten demzufolge auch keine Spur eines funktionierenden Wirtschaftssystems. Zu ihrer Ehrenrettung muß allerdings gesagt werden, daß sie ausgezeichnete Krieger und Jäger waren; viele ihrer Kampftechniken werden bis auf den heutigen Tag gelehrt. Es dauerte viele Jahrhunderte, bis es schließlich ein zealanischer Häuptling namens Khumash-Gor fertigbrachte, den größten Teil der Stämme zu besiegen und unter einer Flagge zu vereinen. Er verschmolz sie zu einem einzigen Reich von beachtlichem Ausmaß und regierte jahrzehntelang unangefochten, bevor er der vergifteten Klinge eines gedungenen Meuchelmörders zum Opfer fiel. Viele seiner Nachfolger versuchten, in die Fußstapfen von Khumash-Gor zu treten, doch keiner von ihnen hatte die nötige Begabung. So zerfiel das Reich wieder in einzelne Clans, die sich gegenseitig bekriegten und nur noch ihre primitive Religion als Gemeinsamkeit vorweisen konnten.

## Die Zweite Epoche: Das Zeitalter des Wandels

Doch dann widerfuhr den Menschen etwas Wunderbares. Zuerst war es nur ein heimliches Geflüster, mit dem die Botschaft des Wächters die Runde machte. Die Anführer dieser religiösen Revolution vernahmen des Wächters Stimme in ihrem Geist, erfuhren von seiner Vision und verbreiteten sie unter dem Volk: Eine dunkle Zeit werde kommen und mit ihr ein Kämpfer von unvorstellbarer Bösartigkeit, der das Land unterjochen wolle. Dieser Champion des Bösen, Zerstörer genannt, werde die Kräfte der Welt selbst gegen das Land wenden, werde die Elemente von Erde, Wasser, Luft und Feuer benutzen, um Vernichtung über die Welt regnen zu lassen. Nur mit religiöser Verehrung für eben diese Elemente könne das Volk sie vielleicht davon abhalten, auf der Seite des Zerstörers zu kämpfen.

Die meisten Zealanen spotteten über diese Vision, doch viele nahmen die Warnung des Wächters ernst und begannen, nach seinen Anweisungen einen großen Tempel auf der Spitze eines Berges zu errichten. Mit gewaltigen Anstrengungen und beträchtlichem Einsatz von Magie schufen sie einen gigantischen schwarzen Obelisken. Dieser Stein, so erklärte ihnen der Wächter, diene als Brennpunkt für ihre Verehrung der Elemente; hier sollten sie beten und Menschenopfer darbringen. Und wirklich, im Laufe der Zeit wuchs die Kraft der vier Elemente, wie es der Wächter prophezeit hatte, und sie nahmen die Form von Titanen an: Lithos, der Bergkönig, Herrscher und Elementar der Erde; Hydros, die Lauernde, Titanin des



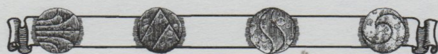
Wassers; Stratos, die Mystische Stimme, Beherrscherin der Lüfte, und Pyros, Herr der Flammen, Elementar des Feuers.

Die Alten Götter der Gefühle zürnten, als ihre Kräfte zu schwinden begannen. Sie befahlen ihren Gläubigen, die Anhänger dieser neuen Religion, die inzwischen “Paganen” genannt wurden, zu vernichten. So wandte sich der Bruder gegen den Bruder, der Vater gegen den Sohn in einem blutigen Bürgerkrieg. Die Botschaft des Wächters erschallte immer lauter im Land, und immer weniger Zealanen hörten auf die Worte der Alten Götter; die Mehrheit huldigte mittlerweile den Titanen der Elemente. Obwohl sich der Bürgerkrieg über Jahre hinzog, war es schon kurz nach seinem Ausbruch klar, daß die Paganen siegreich aus den Kriegswirren hervorgehen würden. Tausende von Zealanen starben, als sich Hydros aus ihrem Land zurückzog und Lithos sie auf ewig im Verlorenen Tal einschloß. Dann schließlich, als die Paganen fast den gesamten zealanischen Widerstand ausgerottet hatten, vernahmen die Anführer die langerwartete Warnung des Wächters: “Versammelt Euer Volk um Euch und verlaßt den Tempel - der Zerstörer ist da!”

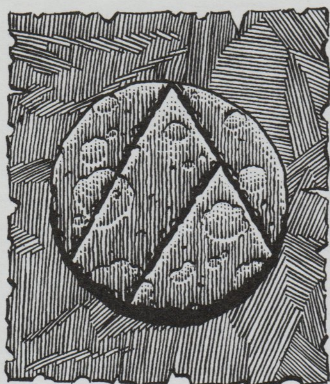
Die Paganen flohen aus dem Tempel, und genau wie es der Wächter prophezeit hatte, erschien ein riesiges, flammend rotes Antlitz am Himmel - es sollte das letzte Mal sein, daß der Himmel über Pagan zu sehen war. Die bösartigen, gelben Augen des Zerstörers starrten bedrohlich über das Land, den Blick auf den Großen Tempel fixiert. Blitze schossen herab und zermalmten die gesamte Bergspitze. Das Volk schrie auf in Angst und Verzweiflung, und es flehte die Titanen um Hilfe an. Und wie es vorhergesagt war, nahmen die Titanen die Herausforderung an und stellten sich dem Zerstörer in einer fantastischen Schlacht.
Wolken verfinsterten den Himmel und hüllten das Land in eine ewige Dämmerung, in der Tag oder Nacht keine Bedeutung mehr hatten. Die Erde selbst zuckte in fortwährenden, gewaltigen Beben, während Sturzbäche von Regen aus der Wolkendecke herabpeitschten und unglaubliche Hagelstürme den Boden aufwühlten. Die Luft schien sich in einen einzigen Wirbelsturm verwandelt zu haben, der gnadenlos über die Erde tobte, und überall brachen mit brutaler Urgewalt Vulkane auf, die ihren feurigen Tod auf das Land und seine Bewohner spien. Viele der Inseln wurden zerschmettert oder sanken in ein nasses Grab; kaum ein Landstrich entging der Verwüstung. Doch schließlich kehrten die Titanen zurück und berichteten von ihrem Sieg über den Zerstörer.

Die Welt, die dieser Kampf hinterließ, war voller offener Wunden und Narben, eine einzige große Wüstenei mit ein paar zerschmetterten Inselketten darum herum. Der Wasserspiegel der Ozeane war gestiegen, und so manche einstmals blühende Ufervegetation welkte nun unter der salzigen Berührung der Gezeiten dahin. Viele der Überlebenden, ob Paganen oder Zealanen, versammelten sich auf einer der größeren Inseln, nach ihrem einsamen vulkanischen Zentralberg “Morgaelin” getauft. Doch trotz der Niederlage des Zerstörers kehrte die Welt nun nicht zu den früheren friedlichen Zeiten zurück. Die Titanen hatten sich inzwischen so sehr an ihre Machtfülle gewöhnt, daß sie nun immer mehr und größere Opfer von ihren Anhängern verlangten, als Belohnung für ihre Hilfe gegen den Zerstörer. Und schließlich begannen sie, miteinander um die alleinige Herrschaft über diese Welt zu ringen.

Um sie gnädig zu stimmen, errichteten die Paganen Heiligtümer, eines für jeden Titanen. Doch der Kampf der Elemente ging weiter. Zudem sorgten die wenigen überlebenden Zealanen, die sich in den nahegelegenen Berghängen versteckt hatten, mit ständigen Überfällen dafür, daß die Paganen trotz der Niederlage des Zerstörers nicht zur Ruhe kamen.



## Die Dritte Epoche: Friede mit den Titanen

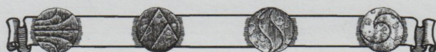


### *Ein Pakt mit der Erde*

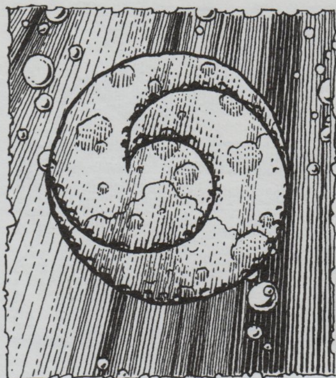
Die ältesten unter den Paganen wußten, daß es unmöglich war, die Macht der Titanen zu besiegen. Also verlegten sie sich auf Verhandlungen. Sie schickten Moriens, ihren besten Kämpfer, mit einer Bitte um Frieden in die Halle des Bergkönigs. Lithos erklärte sich bereit, die mörderischen Erdbeben zu beenden, wenn das Volk sich im Gegenzug verpflichtete, ihm selbst über den Tod hinaus zu dienen. Alle Verstorbenen seien zu begraben, um dann in sein Reich einzugehen, wo sie ihm bis in alle Ewigkeit als Sklaven zu Diensten wären. Außerdem verlangte der gierige Titan, daß ihm einige Paganen sofort übergeben werden müßten. Dafür versprach er, nicht nur die Erdbeben zu beenden, sondern zudem Moriens magische Fähigkeiten zu verleihen, die für die richtige Begräbniszeremonie und gewisse Manipulationen am Gestein der Erde notwendig waren. Die Ältesten akzeptierten den furchtbaren Preis, den der Bergkönig forderte, und der Pakt wurde geschlossen.

Moriens wurde zum Anführer der Paganen - der erste in einer langen Reihe von Nekromanten. Er weihte einen Friedhof in der Nähe der neugegründeten Stadt Tenebrae ein, der Stadt der Ewigen Dämmerung. Auch erklärte er einige ältere Bürger zu Freiwilligen, die Lithos' erste Sklaven wurden. Wie im Pakt vereinbart, endeten die Beben, und die Erde kam zur Ruhe.

Als die Jahrzehnte verstrichen, begann Moriens allmählich, die Schwächen und Krankheiten des Alters zu fühlen. Er ging zu Lithos und bat ihn um mehr Zeit, um sein Werk fortführen zu können. Doch der Bergkönig erklärte ihm, es liege nicht in seiner Macht, Moriens' Leben zu verlängern; er wisse aber einen anderen Weg, wie ihm die Paganen weiterhin dienen könnten. Er gestattete Moriens, sich einen Zauberlehrling auszuwählen, so daß nach seinem Tod ein neuer Nekromant seine Stelle einnehmen würde. Er sollte dafür in Lithos' Reich seinem Herren auf andere Weise dienen dürfen als die übrigen Paganen, nämlich an einem Ort, wo seine Nachfolger auf sein Wissen und seine Erfahrungen zurückgreifen konnten, bis sie ihm nach ihrem eigenen Tod dort Gesellschaft leisten würden. Jeder nachfolgende Nekromant sollte sich in gleicher Weise einen Schüler erwählen, auf den seine Kräfte bei seinem Tod übergingen. So wurde der Pakt erneuert, und die Erde bebte nie wieder. Doch noch immer tobte der Vulkan, noch immer wüteten die Stürme und überfluteten die Regengüsse das Land.



## *Ein Handel mit dem Wasser*

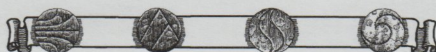


Nachdem viele Generationen ins Land gegangen waren, vernahm das Volk die Kunde von einem Helden. Sein Name lautete Kalen, und als die Zeit reif war, wurde er der Nekromant seines Volkes. Er verliebte sich in seine Schülerin, die seine Gefühle erwiderte, und bald schon wollten beide die feierliche Zeremonie der Verbindung feiern. Doch dann begann ihr Verhängnis: Hydros, die Lauernde, hatte den Pakt zwischen Lithos und den Paganen noch nie gern gesehen, und sie sandte eine gewaltige Flutwelle über die Stadt, die eine Spur der Verwüstung hinterließ und Kelens Geliebte mit sich ins Meer riß. Während sich das Volk daran machte, Tenebrae wieder aufzubauen, suchte Kalen den Tempel der Fließenden Wasser auf.

Dort flehte er Hydros an, ihm seine Geliebte zurückzugeben. Doch die Lauernde verhöhnte ihn nur und gaukelte ihm stattdessen ein Bild seiner Angebeteten vor, wie sie nun als Sklavin in Hydros' Reich aussah, bleich und von kränklichem Grün. Kelens kannte daraufhin nur noch ein Ziel, nämlich Rache zu nehmen an Hydros. Er kehrte zu Lithos zurück und bat ihn um Rat. Dieser war nur zu gerne bereit, bei der Vernichtung einer Rivalin zu helfen, und verriet Kalen, wie er seine Rache ausführen könne. Er wisse von einer machtvollen Substanz namens Schwarzgestein, so der Bergkönig, die selbst den mächtigsten Wogen der Lauernden widerstehen könne, ohne auch nur den geringsten Schaden davonzutragen.

Kalen entsann sich der alten Sagen um den Großen Tempel der Paganen und den Schwarzen Obelisken. Er kehrte auf den Vulkan zurück und fand in seinem Krater die Bruchstücke, die von dem Obelisken übrig geblieben waren. Und auf dem Boden des trüben Kratertümpels, den Hydros mit ihren ständigen Regengüssen immer wieder auffüllte, stieß er auf die dunklen Adern des Schwarzgesteins. Mit Hilfe seiner nekromantischen Kräfte rief er den Titanen der Erde an und formte mit seiner Magie den Krater neu, so daß kein Tropfen mehr in den Tempel der Fließenden Wasser einzudringen vermochte. Dann verschmolz er Splitter des Schwarzgesteins mit den Kraterwänden, um so die Lauernde daran zu hindern, den Boden fortzuspülen. Er hatte Hydros in der Falle.

Als er den Tempel der Wassertitanin betrat, war Kalens einziges Bestreben, Hydros zu vernichten. Er wollte den Krater so umformen, daß ihr nicht mehr genug Wasser zum Überleben bliebe. Doch bevor er sein Werk vollenden konnte, erweichten die Bitten der Titanin sein Herz. Sie versprach ihm nicht nur, den Körper seiner Geliebten zur Beerdigung freizugeben, sondern sie bot ihm auch magische Kräfte an. Er und seine Nachkommen sollten einen gewissen Anteil an Hydros' Macht über das Wasser und die Regenwolken erhalten, etwa entsprechend den Kräften, die ihm Lithos gewährte. Kalen ging zum Wohle des Volkes auf diesen Handel ein, und die Unwetter endeten. Seit dieser Zeit gab es zwei Arten von Magie im Lande, die mit der Erde verwobene Nekromantie und die wassergebundene Gezeitenmacht, deren Adepten sich als "Gezeitenfürsten" bezeichneten.



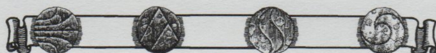


## *Hilfe für die Luft*

Viele Jahre nach dem Ende der Regenstürme vernahm Stellos eine Mystische Stimme, während er auf der Insel Silberfels ins Gebet vertieft war. Es war die Stimme von Stratos selbst, der Herrin der Winde und der Titanin der Lüfte. Nach seiner Rückkehr von der Insel berichtete Stellos anderen von dieser mystischen Stimme, doch alle verlachten und hänselten ihn nur - bis zu dem Tag, an dem er begann, Wunder zu wirken. Schnell verbreitete sich die Kunde im Land, daß Stellos die Gabe besaß, Kranke zu heilen und Lügnern die Wahrheit zu entlocken. Sein Ruf erreichte auch Kalen, der sich daraufhin mit dem Körper seiner Geliebten zu Stellos begab. Dieser brachte den Leichnam zur Sturmspitze und erbat von Stratos die Macht, Kalens Geliebte wieder zum Leben zu erwecken.

Doch die Titanin Stratos erwiderte, der Körper des Mädchens sei bereits zu lange von ihrem Geist getrennt gewesen. Zwar sei es noch immer möglich, ihr wieder Leben einzuhauchen, doch sei der Preis dafür sehr hoch. Stellos akzeptierte dennoch, egal, was es ihn koste. Er wollte auf diese Weise Kalen dafür belohnen, daß er die Unwetter beendet hatte. Stratos erlaubte dem alten Mann daraufhin, seinen Geist in das Reich der Lüfte zu entsenden. Weiter und weiter drang er in Stratos' Domäne ein, kämpfte sich voran gegen gewaltige Stürme, bis er schließlich an den Rand der Himmel selbst gelangte, dorthin, wo sie an die ätherische Leere grenzen. Dort fand er eine leuchtend helle Wolke. Er begab sich hinein und erblickte - als erster und bis zum heutigen Tag einziger Pagane in vielen Generationen - das strahlende Sonnenlicht. Sein Körper, den er unten auf der dunklen Insel zurückgelassen hatte, öffnete im gleichen Augenblick den Mund, und der Atem des Lebens strömte daraus in den Körper von Kalens Geliebter.

Der Geist des alten Mannes kehrte in dem Bewußtsein, die Liebenden wieder vereint zu haben, in seinen Körper zurück - um dort festzustellen, daß er blind war: Der Anblick der strahlenden Sonne hatte ihm für immer das Augenlicht geraubt. Kalen begann ob dieser Kunde, laut zu klagen und zu weinen. Doch Stellos tröstete ihn; er trauere seinem Augenlicht nicht nach, sondern sei vielmehr froh über den Anblick, den Stratos ihm über den Wolken habe zuteil werden lassen. Aus Dankbarkeit für die Hilfe und das Opfer des alten Mannes befahl Kalen dem Felsboden, sich zu den Mauern eines Hauses zu formen, das Stellos Heimstatt und Schutz bieten sollte. Hier konnte er sein Wissen über die Heilkunst und die Läuterung an kommende Generationen weitergeben - bis auf den heutigen Tag, denn mit der Kraft der Wiedererweckung kam auch die Gnade der Unsterblichkeit über Stellos. Er und seine Klosterschüler wurden als Heiler, als Theurgisten, bekannt und bildeten den Orden der Erleuchtung. Über Mangel an Novizen brauchte sich der Orden niemals zu beklagen, denn immerhin gab es noch immer einen Titanen, mit dem die Paganen noch keinen Handel hatten abschließen können und dessen gewalttätige Ausbrüche unvermindert anhielten. Und mit dem Feuer kamen auch immer die Verwundeten.



### *Ein Gefängnis für die Flamme*

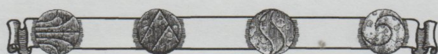


Nach dieser wundersamen Auferstehung dauerte es wiederum viele Jahrhunderte, bevor sich fünf Theurgisten zusammentaten und ihr Können und ihr Wissen verbanden, um mehr über der Herrn der Flammen herauszufinden. Im Laufe ihrer Studien machten sie eine wichtige Entdeckung: Wenn Schwarzgestein einen Gegenpol zur Macht der Lauernden darstellte, so schlußfolgerten sie, vielleicht hatte es dann auch auf Pyros zumindest eine schwächende Wirkung? Da es ohnehin feststand, daß der feuerspuckende Vulkan die Insel in weniger als einem Jahr völlig vernichtet haben würde, beschlossen diese Fünf, ihre Theorie in der Praxis zu erproben.

Einige der Theurgisten reisten zu den Nekromanten, um sich dort soviel Schwarzgestein zu beschaffen wie nur irgend möglich. Sie kehrten mit einigen kleineren Splitter zurück sowie mit einem einzelnen Brocken von der Größe eines Menschenkopfes. Die übrigen Heiler gingen derweil daran, die notwendigen Diagramme zu zeichnen sowie die Zaubersprüche und Reagenzien zusammenzustellen, die nach ihrer Theorie erforderlich waren, um die schwarze Substanz zu formen und - mit etwas Glück - Pyros darin einzuschließen.

Schließlich waren die Fünf bereit, mit dem Experiment zu beginnen. Sie zogen mit ihren Stäben ein letztes Pentagramm auf den Boden von Pyros' Tempel, bezogen ihre Positionen an den Spitzen des Fünfecks und legten das Schwarzgestein in die Mitte, wo Pyros aller Wahrscheinlichkeit nach erscheinen würde. Vier der Theurgisten knieten nieder, während der fünfte die Arme ausbreitete und die überlieferten Formeln des Beschwörungsrituals sprach. Wie erwartet erschien Pyros in einem sengenden Feuerball in der Mitte des Pentagramms. Als er die Berührung und die Auswirkungen des Schwarzgesteins spürte, richtete er voller Haß einen Finger auf den stehenden Theurgisten und verwandelte ihn augenblicklich in eine lodernde Feuersäule. Doch noch bevor der entsetzliche Todesschrei des Magiers verklungen war, nahmen die vier verbliebenen Heiler den Gesang auf und intonierten die Formeln, die Pyros mit dem Gestein verschmolzen. Gierig züngelten unirdische Flammen nach den Theurgisten, während sie die verschiedenen Worte der Macht in ihren Sprechgesang einwoben. Schließlich erstarb auch die letzte Feuerzunge, und Pyros war eingeschlossen in dem großen Gesteinsbrocken.

Aus seinem Gefängnis aus Schwarzgestein konnte Pyros keine Lava mehr auf die Paganen schleudern. So feierte und verehrte man die vier überlebenden Theurgisten zunächst als Retter, bevor es immer deutlicher wurde, wie zerstörend der geistige Kontakt mit Pyros auf die Magier gewirkt hatte. Zu Recht begann man, sie zu fürchten; die Leute bezeichneten sie als Hexer, die mit Dämonen umgingen, und gingen ihnen aus dem Weg. Den Hexern war diese Entwicklung nur recht. Sie sonderten sich vom Volk der Paganen ab und gründeten ihre eigene kleine Gemeinschaft. Sie ernannten einen Hexenmeister, dessen Stelle allerdings nach seinem schnellen gewaltsamen Ableben der Erste Hexergeselle einnahm. Jeder beschuldigte jeden, bei diesem Todesfall die Hand im Spiel gehabt zu haben, doch der wahre Schuldige wurde nie gefunden. Allerdings hatte man damit einen Präzedenzfall geschaffen, und so war es in den folgenden Jahrhunderten gang und gäbe, daß die Mächtigeren unter den Hexergesellen sich den Meistertitel mit Gewalt von denjenigen Hexern holten, die schwach oder unachtsam geworden waren.



## Die Vierte Epoche: Das Zeitalter des Friedens

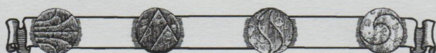
Nachdem alle Titanen endlich - auf die eine oder andere Weise - zur Ruhe gekommen waren, kehrte beim Volk das Zeitalter des Friedens ein, das bis heute andauert. Die paar Zealanen, die bis zum Schluß ihren immer schwächer werdenden Gottheiten anhingen, sind inzwischen ausgerottet, wenn auch erst nach Jahrzehnten der Überfälle und des Mordens.

Die Menschen können endlich ein ganz normales Leben führen. Sie bestellen ihre Felder oder verkaufen ihre Waren und erfüllen ihre täglichen Pflichten, wie es gut und richtig ist. Die wenigen, die sich stattdessen der Magie in all ihren Spielarten verschrieben haben, leben abgesondert von der Bevölkerung. Den Nekromanten hat man nahegelegt, ihre notwendige, aber abstoßende Aufgabe, die Toten auf den Übergang in Lithos' Reich vorzubereiten, doch bitte abseits des menschlichen Alltags zu verrichten. Sie verließen daraufhin die Stadt und legten die Regierungsgewalt in die Hände der Gezeitenfürsten. Die Hexer leben weiter zurückgezogen in ihrer Höhlensiedlung, während die Theurgisten ihren Studien in dem Kloster auf ihrer kleinen Insel nachgehen.



## Britannia

*Dieser Abschnitt der Geschichtsschreibung, wenn man es denn überhaupt als solche bezeichnen kann, gehört eigentlich eher in eine Legendensammlung als in diese objektive Abhandlung über unser Land und unsere Kultur. Dennoch habe ich mich durch Vardions beharrliche - oder vielleicht auch hexerische- Überredungskraft dazu bewegen lassen, ihn hier mit aufzuführen. Obwohl die Glaubwürdigkeit der ursprünglichen Quellen vollends unbekannt ist, besteht Vardion darauf, daß diese Geschichten, die ihm seine Großmutter Mordra erzählt hat, irgendeine Bedeutung für unsere Wirklichkeit haben müssen, sonst hätte Mordra sie erst gar nicht überliefert. Nun, Vardion ist ein bedeutender und weithin geachteter Hexer, und selbst der Thaumaturge Mythran spricht von der alten Mordra nur mit dem größten Respekt; dennoch müssen dem aufgeklärten Leser Zweifel erlaubt sein am Wahrheitsgehalt dieser Geschichten, die jene andere Welt beschreiben, die Welt namens Britannia.*



## Die drei Zeitalter der Finsternis

In den frühesten Tagen wurde dieses mystische Britannia nacheinander von drei Verkörperungen des Bösen heimgesucht. Die erste war ein Zauberer, der sich Mondain nannte und mit einem schwarzen Zauberstein die Welt zu vernichten drohte. Nach seinem Tod versuchte seine Geliebte, eine Zauberin namens Minax, an Britannia Rache zu nehmen. Und nachdem auch sie ihr verdientes Ende gefunden hatte, erschien schließlich noch ein Wesen mit dem Namen Exodus, das aus der Verbindung von Minax und Mondain hervorgegangen war. Jedesmal erließ der Herrscher Britannias einen Aufruf, in dem er um Unterstützung gegen das Böse bat, und jedesmal meldete sich der gleiche, mysteriöse Fremdling. In allen drei Fällen besiegte er die Angreifer und bewies so beträchtlichen Mut und erstaunliche Geschicklichkeit.

## Die drei Zeitalter der Erleuchtung

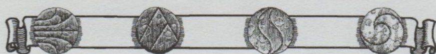
Kaum waren diese drei Erscheinungsformen des Bösen vernichtet, da warteten auch schon drei weitere schwere Prüfungen auf Britannia. Zunächst ging es darum, eine Art moralischen Ehrenkodex aufzustellen, an dem sich das gemeine Volk in seinem Alltag orientieren konnte. Dazu suchte der Herrscher von Britannia nach einem Helden, der den Ehrenkodex in der Praxis vorleben und acht Aufgaben erfüllen sollte. Jede davon verlangte eine andere Tugend, und nur eine lebende Legende würde alle Prüfungen bestehen können. Wiederum erschien derselbe Held, der schon das Böse von britannischem Boden vertrieben hatte, und erfüllte sämtliche Aufgaben in derart vorbildlicher Weise, daß er in den Augen des Volkes zur Verkörperung dieser acht Tugenden wurde, zum Avatar. Und einen solchen Volkshelden brauchte das Land auch schon bald dringend, als sein Herrscher plötzlich verschwand und der tyrannische Lord Blackthorn sich zum Regenten aufschwang. Der Avatar schaffte es nicht nur, in dieser Krise den wahren Herrscher zu befreien und wieder auf den Thron zu setzen, sondern er diente dem Königreich noch ein sechstes Mal, als er gegen Vorurteile und Mißverständnisse ankämpfte, die beinahe zu einem alles vernichtenden Krieg geführt hätten.

## Das Zeitalter Armageddon

Der mächtige Thaumaturge Mythran hat diesen Erzählungen der alten Mordra eine weitere hinzugefügt und damit erheblich zur Glaubwürdigkeit der gesamten Sammlung beigetragen. Es scheint, daß er sich des genauen Ursprungs dieser Legende nicht entsinnen kann, aber er ist offenbar sicher, daß sie derselben Britannia-Mythologie zuzuordnen sein muß wie die Erzählungen von Vardions Großmutter.

Es muß, soweit sich das zeitlich einordnen läßt, etwa zweihundert Jahre nach dem sechsten Abenteuer gewesen sein, als der Avatar wieder in Britannia erschien. Diesmal jedoch hatte ihn niemand durch die Mondtore herbeigerufen, wie es bisher immer der Fall gewesen war. Niemand hatte Kenntnis von irgendwelchen drohenden Katastrophen, um die sich der Avatar hätte kümmern müssen. Dennoch dauerte es nicht lange, bis er sich wiederum mit dem Bösen konfrontiert sah, diesmal in Form einer scheinbar harmlosen Organisation, die sich selbst nur "Die Gemeinschaft" nannte und insgeheim die britannische Gesellschaft unterwandert hatte. Zudem war durch magische Kräfte eine fast vergessene Insel aus dem Weltmeer wieder aufgestiegen, nämlich genau die Schlangeninsel, die einst im Dritten Zeitalter der Finsternis Exodus als Heimstatt gedient hatte. Und zum siebten Mal rettete der Avatar das Reich Britannia, vereitelte die niederträchtige Verschwörung der "Gemeinschaft" und vertrieb das Böse, das sich auf der Schlangeninsel zu formen begann.

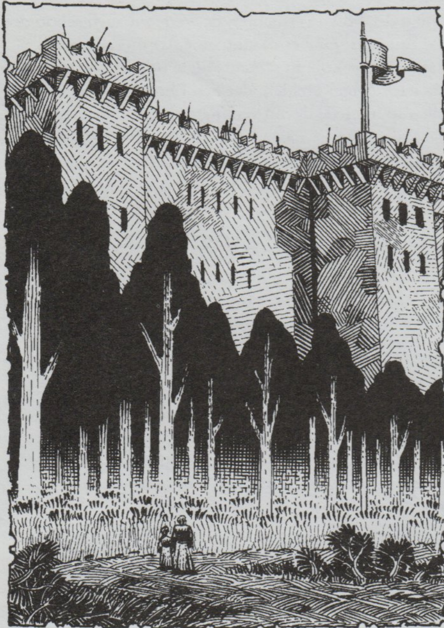
Es gibt sonst keinerlei Hinweise mehr auf die Geschichte dieses geheimnisvollen Landes, denn Vardion hat schon lange nichts mehr von seiner Großmutter gehört, und Mythran kennt keine weiteren Geschichten. Dennoch ist Vardion nach wie vor fest davon überzeugt, daß diese Welt namens Britannia wirklich existiert und daß sie in irgendeinem Zusammenhang steht mit dem Verschwinden seiner Großmutter.



## Lokale Sehenswürdigkeiten

### *Tenebrae*

Auch als "Stadt der Ewigen Dämmerung" bekannt, ist Tenebrae die einzige überlebende Ansiedlung auf Morgaelin, wenn man die Niederlassungen der verschiedenen Gruppen von Magiekundigen einmal außer acht läßt. Sie wurde vor Jahrhunderten von unseren zealanischen Vorfahren erbaut, die dann allerdings in einem der historischen Kriege vertrieben wurden. Obwohl die Stadt so alt ist, erstrahlen viele der Gebäude in neuem Glanz, da sie erst in jüngster Zeit wiederaufgebaut wurden.



Im Südteil der Stadt befindet sich der **Große Palast**, Heim und Regierungssitz der derzeitigen Herrscherin. Von hier aus sorgt sie mit fester Hand für Ruhe und Frieden im Land. Kriminelle Elemente werden schon allein dadurch abgeschreckt, daß die Gezeitenfürstin zum Tode Verurteilte oft in ein feuchtes Grab schickt.

### *Das Plateau*

Auf dieser Felsspitze oberhalb der Stadt ist gerade mal genug Platz für die kleine Hütte, die der geheimnisvolle Mythran sich als Zuhause ausgesucht hat. Ansonsten ist die Gegend ziemlich uninteressant, viel Gras mit ein paar vereinzelten Baumgruppen. Mythran hat die natürliche Fauna und Flora des Plateaus kaum verändert, wenn man mal von der eigenwilligen Konstruktion seiner Hütte absieht. Doch soll man bei ihm all die Informationen bekommen, die sonst niemand besitzt.

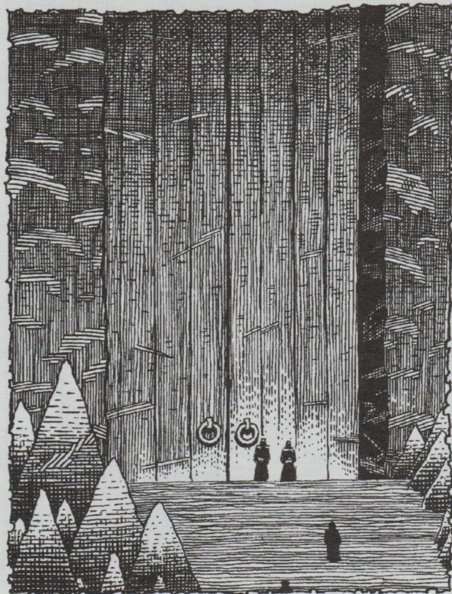
### *Die Rachbucht*

Nur wer über die (heutzutage seltene) Möglichkeit verfügt, die Meere sicher zu überqueren, wird diesen Strand finden. In dieser Bucht fand die entscheidende und schrecklichste Schlacht zwischen Zealanen und Paganen statt. Letztere gewannen schließlich, indem sie Hydros anriefen und sie baten, das Flaggschiff der Zealanen mit Mann und Maus in ihr Reich hinabzuziehen. Um ihre Macht noch mehr zu demonstrieren, spuckte die Lauernde das tote Schiff wieder aus, während sie alle an Bord zu ewiger Sklaverei in ihrer Legion der Untoten verfluchte.

### *Der Friedhof*

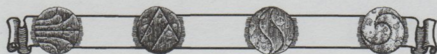
Hier werden die Toten in die Erde gebettet, aber nicht etwa zur letzten Ruhe, sondern als Diener für Lithos. Daher ist der Friedhof nicht nur das Zuhause der Nekromantin und ihres Lehrlings, auch etliche Kreaturen des Bergkönigs treiben sich hier herum. Im weiten Umkreis hängt der Gestank des Todes in der Luft, schon von den Friedhofstoren aus sieht man überall Zombies und Skelette, und nur die Mutigsten (oder Dümmsten) unter den wenigen Passanten trauen sich hinein, um die Nekromantin zu besuchen. Sämtliche Besorgungen in der Stadt erledigt in der Regel der Zauberlehrling.





### *Die Halle des Bergkönigs*

In dieser Höhle, am Fuße des Berges nahe der Versteinerten Bucht gelegen, gewährt Lithos den Nekromanten ihre Audienzen. Diese Zauberkundigen und ihre Lehrlinge sind auch die einzigen Menschen, die die Halle betreten können, denn niemand sonst vermag das gewaltige Steinportal zu öffnen.



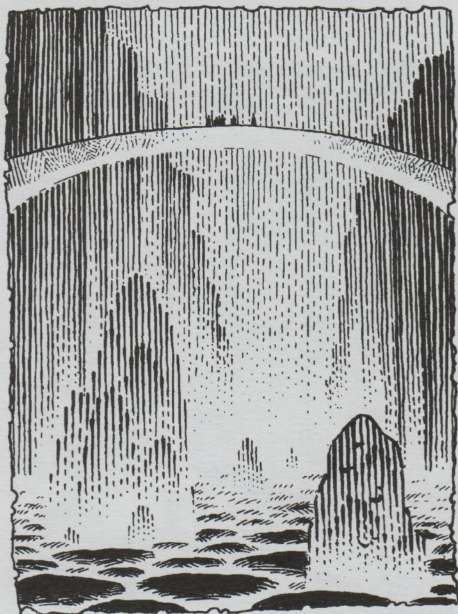


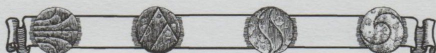
### *Die Insel Silberfels (Argentrock Isle)*

Dieses winzige Inselchen ist mit dem Festland durch eine Brücke verbunden und beherbergt das Kloster des Ordens der Erleuchtung. Dort in der Abgeschiedenheit haben die Theurgisten die nötige Ruhe, um durch ihre Studien zu Erleuchtung und Reinheit zu finden. Theurgisten, die ihr Leben an Stratos' Lehren orientieren, wird der Zutritt zur **Sturmspitze** gestattet, wo ein Heiler mit wirklich reinem Glauben vielleicht das Glück hat, die Mystische Stimme zu vernehmen.

### *Die Enklave der Hexer*

Einer der abweisendsten und unheimlichsten Orte in ganz Pagan ist das tückische Gebiet, das wir als Hexer-Enklave bezeichnen. Dort vollziehen die Feuermagier unbekannte und aller Wahrscheinlichkeit nach grauenhafte Rituale zu Ehren ihres Herren, des Titanen Pyros. Glücklicherweise ist diese Gegend völlig von der Außenwelt abgeschnitten, denn ein brodelnder See aus flüssiger Lava umgibt die gesamte Ansiedlung und vereitelt jeden Versuch, hier als Nicht-Hexer eindringen zu wollen.





# Die Menschen von Pagan

## *Mordea*

Die Herrscherin und Gezeitenfürstin von Tenebrae regiert mit einem scharfen Auge fürs Detail. Ihr Recht auf den Thron erbte sie sowohl von der Familie ihres Vaters, des Gezeitenfürsten Keldan, als auch von ihrer adeligen Mutter Celidia - sowohl blaues Blut als auch sehr reale Macht unterstützen ihren Herrschaftsanspruch. Unsere Herrin ist sich ihrer Stellung sehr wohl bewußt und erwartet von ihren Untertanen äußerste Loyalität.

## *Lothian und Vividos*

Lothian ist die derzeitige Nekromantin, ein starker und stoischer Charakter, sehr kompetent in der Durchführung ihrer Aufgabe, die Toten zu Lithos zu geleiten. Diese Aufgabe nimmt den größten Teil ihrer Zeit in Anspruch, so daß sie nur selten Gelegenheit hat, sich mit den Einwohnern der nahegelegenen Stadt Tenebrae zu unterhalten. Viel häufiger ist dort Vividos anzutreffen, ihr neuer und schon recht beliebter Schüler. Mit seinem lebhaften, freundlichen Naturell ist er nicht nur das ergänzende Gegenstück zu Lothian, es fällt ihm damit auch leicht, die Verbindung zur Welt außerhalb des düsteren Totenreiches am Friedhof zu halten.

## *Stellos*

Ein weiser und freundlicher alter Mann, wobei das Wort “alt” mehr eine Beschreibung seines Äußeren als eine chronologische Angabe ist, denn durch seinen Umgang mit Stratos ist er unsterblich geworden. Immer besorgt um das Wohlergehen von anderen, ist er der ideale Abt des Ordens der Erleuchtung. Zugleich ist Stellos eine lebende Legende, der einzige überlebende Zeuge unserer bewegten Vergangenheit und augenscheinlicher Beweis für die Erzählungen, die sich um sein heldenhaftes Zusammentreffen mit Stratos ranken.

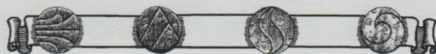
## *Malchir*

Nur eine Handvoll Menschen kennt Malchir, den Hexenmeister, von Angesicht, und bei diesen wenigen handelt es sich ausschließlich um seine Mithexer von der Bruderschaft des Feuers. Er soll ein dunkler, verschlossener Mensch sein, aber niemand weiß, ob seine Verbitterung ihm zu seiner Position verhalf oder nicht vielmehr deren Ergebnis ist. Vereinzelt hört man sogar Gerüchte, er habe mehr Ähnlichkeit mit den Dämonen, über die er gebietet, als mit einem gewöhnlichen Menschen.

## *Mythran*

Der Meister der Thaumaturgie ist ein ungewöhnlicher, um nicht zu sagen merkwürdiger Mann. Viele können bezeugen, daß er tatsächlich über magische Fähigkeiten verfügt, doch niemand vermag eine Verbindung zwischen seiner Art der Zauberei und den traditionelleren Formen der Magie zu finden. Es scheint nur wenig zu geben, das er nicht weiß oder zumindest herausfinden kann, und so mancher Suchende hat den beschwerlichen Weg zu seinem Heim auf dem Plateau auf sich genommen, um an seiner Weisheit teilzuhaben. Er spricht immer über die Thaumaturgen, als gäbe es außer ihm noch mehrere davon, aber ich habe noch nie von anderen gehört.

Besucher berichten, daß sein Haus recht ungewöhnlich sein soll. Obwohl es von außen nur wie eine kleine Hütte aussieht, ist sein Heim innen beträchtlich größer. Das gesamte obere Stockwerk soll seiner Forschung und seinen Experimenten gewidmet sein, und wenn man das gewaltige Ausmaß seines Wissens bedenkt, gibt es wohl kaum einen vernünftigen Grund, daran zu zweifeln.



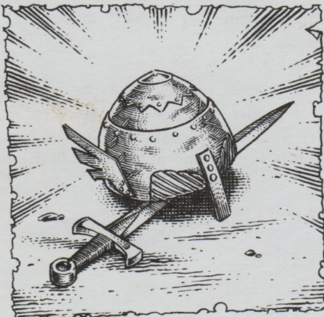
## Händler und Geld

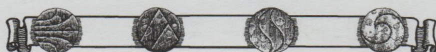
Während der dritten Epoche, als das Zeitalter der Nekromanten zu Ende ging und die Gezeitenfürsten die Macht übernahmen, lernten die Paganen die Vorzüge von Geld zu schätzen - besonders die Tatsache, daß eine einheitliche Währung viel Verschleiß an Füßen und Schuhwerk ersparte. Mit großem Engagement diskutierten sie, welche Substanz den abstrakten Wert wohl am besten repräsentieren könne. Manche wollten seltene Metalle dafür verwenden, beugten sich dann aber doch der Einsicht, daß dieses Material viel zu wertvoll war, um es für Münzen zu verschwenden, sondern viel besser in den fachkundigen Händen von Künstlern, Juwelieren und Waffenschmieden aufgehoben war. Andere vertraten die Ansicht, daß Gegenstände aus den Ozeanen, etwa Austern, Korallen, Muscheln oder Seesterne, für die herrschenden Gezeitenfürsten am angemessensten wären. Dem hielten wiederum die Befürworter von Torax-Fell-Geldscheinen entgegen, daß es frevelhaft sei, all diese Naturschönheiten aus dem Reich von Hydros zu entfernen.

Schließlich einigte man sich auf polierte und geprägte Scheiben aus Obsidian. Dieses Material findet sonst nirgendwo mehr Verwendung, außerdem stammt es aus dem Boden und ehrt so den Titan der Erde. Um den übrigen Titanen ebenfalls die ihnen gebührende Verehrung zukommen zu lassen, konnte man leicht deren Symbole in die Münzen einprägen. Zudem war es ohne größere Probleme möglich, die für das Einschmelzen von Roh-Obsidian nötige Technologie geheimzuhalten und den Kreis der Eingeweihten auf Regierungsstellen zu beschränken. So stellten die Münzen in der Stadt einen gewissen, wenn auch willkürlich festgelegten Wert dar. Die Bürger, die nicht selbst etwas herstellen können oder wollen, benutzen diese Münzen als legales Zahlungsmittel im Austausch gegen Waren oder Leistungen. Da in der Stadt ohnehin nur eine Handvoll Händler zu finden ist, habe ich mir erlaubt, eine Liste der paar Handelsgüter zusammenzustellen, die man hier auf dem freien Markt erwerben kann. Frischer Fisch oder Gemüse etwa werden in der Taverne angeboten. Der örtliche Weber bietet gediegene Kleidungsstücke an, die sowohl praktisch als auch bequem sind. Für den gehobenen Geschmack verfügt der Juwelier über eine wohlsortierte Auswahl an edlem Schmuck, zugleich hat er auch feine Glaswaren im Angebot. Über das reichhaltigste Sortiment an Nahrungsmitteln und Erfrischungen aller Art verfügt zweifellos die Taverne, die von den Hirten der Umgebung unter anderem mit zarten Toraxsteaks und würzigem Kithfilet beliefert wird. Schließlich sind noch die verschiedenen Handwerksbetriebe am Ort zu erwähnen, die dem Kunden gerne behilflich sind und sogar die verschiedensten Werkzeuge verkaufen.

## Waffen und Rüstung

Wie wohl jedes aktive Mitglied unserer Miliz bestätigen wird, kann die große, um nicht zu sagen lebenswichtige Bedeutung guter Waffen und stabiler Rüstungen gar nicht genug betont werden. Obwohl die letzten zealanischen Übergriffe ja nun schon einige Zeit zurückliegen, findet das Handwerkszeug des Kriegers doch immer noch reichlich Verwendung gegen die Gefahren der freien Natur. Der örtliche Schmied fertigt und verkauft alle Arten von Schwertern, Schlachtäxten, Keulen und Kriegshämmern, dazu ein breites Sortiment an Rüstungen und Schilden. Leichtere Schutzkleidung allerdings sucht man in der Schmiede vergebens, schließlich handelt es sich hier ja um ein metallverarbeitendes Handwerk. Doch zum Glück für alle, die geschworen haben, diese Stadt und die Sicherheit ihrer Bürger zu schützen, stellt unser derzeitiger Hauptmann der Stadtwache nicht nur seine eigene Rüstung aus Toraxleder selbst her, sondern ist gegen ein gewisses Entgelt auch gerne bereit, Aufträge für Maßanfertigungen anzunehmen.



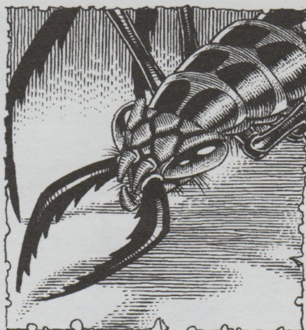




# Die Fauna von Pagan



## Haustiere und Nutzvieh



### *Der Kith*

Obwohl es sich eigentlich um große, mehrfarbige Vierbeiner handelt, hat der Kith eine deutliche Ähnlichkeit mit einem Insekt. Der augenfälligste Unterschied zum gewöhnlichen Stubeninsekt - von manchen als kleinem Verwandten des Kith bezeichnet - ist aber natürlich seine Größe. Der Kopf eines voll ausgewachsenen Kith kann leicht bis zur Hüfte eines Menschen reichen (was bei Insekten eher ungewöhnlich ist), manche Exemplare erreichen sogar ein noch höheres Stockmaß.

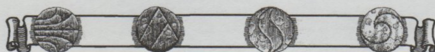
Als Allesfresser ernährt sich der Kith hauptsächlich vom reichhaltigen Pflanzenleben des Landes, wobei er Gebiete mit dichterem Grünbewuchs bevorzugt. Während dem domestizierten Herdenkith schon sofort bei der Geburt Giftdrüsen und Reißzähne entfernt werden, sind wildlebende Exemplare entschieden gefährlicher. Sie richten sich beim Kampf oft auf die Hinterläufe auf, um ihre vergifteten Reißzähne in ihr Opfer zu schlagen. Die Ausscheidungen der Kithbullen und jüngerer Kithkühe bestehen aus feinen, seidenartigen Fasern, die der Fachmann zu feinsten Stoffen weben kann. Auch als Leinwand eignet sich die Kithseide hervorragend, da die meisten Farben auf dem feinen Gewebe ausgezeichnet haften. Daneben wird der Kith auch gerne als Schlachtvieh gehalten, da das Fleisch besonders an der Hinterkeule und im oberem Brustbereich äußerst schmackhaft ist. Viele Hirten vernachlässigen die Seidenproduktion ganz und züchten den Kith ausschließlich als Nahrungsquelle.

### *Das Torax*

Diese großen, langsamen Reptilien sind der Grundstock der meisten Viehherden. Das lederharte Fell der Torax ist braun, wobei durchaus Flecken von unterschiedlichen Braun- oder auch Grautönen gemischt vorkommen können. Ihre breiten, flachen Köpfe enthalten mehr Knochen und Muskelgewebe als Hirnmasse. Für ihre Größe - Torax werden etwa halb so groß wie Menschen - sind die gewöhnlich gutmütigen Tiere ausgesprochen kräftig; ein verärgertes Torax kann einen Baum mittleren Umfangs schon mit einem einzigen kräftigen Rempler entwurzeln. Es greift mit gesenktem Kopf an, rennt seine Opfer um und schnappt dann mit seinen alles zermalmenden Kiefern zu. Die Lederhaut ist an Beinen und Rücken am dicksten und dient hier als natürliche Rüstung.



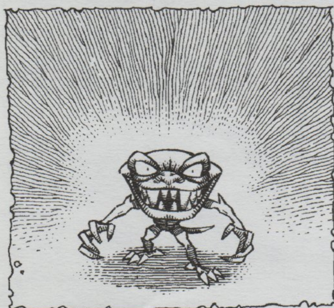
Die außergewöhnliche Stärke des Torax macht es zum idealen Zug- und Lasttier; Toraxen transportieren gewaltige Lasten selbst über weite Strecken. Aus ihrer Haut wird eines der hochwertigsten Hartleder gegerbt, das als Basis für Qualitäts-Schuhwerk, Lederrüstungen und sogar als Baustoff für provisorische Unterkünfte beste Dienste leistet. Zudem ist Toraxfleisch auch eine beliebte Bereicherung für jeden Speisezettel, sei es frisch gebraten oder haltbar gemacht als Räucher- oder Dörrfleisch.



# Die Kreaturen der Wildnis

## *Der Wechselbalg*

Hierbei handelt es sich um eine der interessantesten, aber auch rätselhaftesten Kreaturen. Bei einem solchen Polymorph, also einem Wesen mit der Fähigkeit, seine äußere Form nach Belieben zu verändern, ist es natürlich unmöglich, sein wirkliches Aussehen zu beschreiben. Doch gibt es eine Erscheinungsform, die offenbar jeder Wechselbalg gerne annimmt - oder

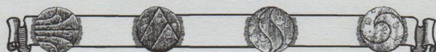


zumindest jeder, der bislang beobachtet werden konnte. Es handelt sich um die Figur eines kleinwüchsigen, unproportionierten und mißgestalteten Menschen. Die Bewegungen des Wechselbalges erscheinen dabei ruckhaft und ziellos, sind aber dennoch offenbar alles andere als unkontrolliert. Kommt es zum Kampf, so nimmt der Wechselbalg die Form einer anderen, starken Kreatur an; Trolle etwa oder Kith werden immer wieder gerne genommen. Oft erscheint er sogar als genaues Ebenbild seines Gegners! In diesen Körperformen verfügt der Gestaltwandler dann nicht nur über die Kraft und Geschicklichkeit des Originals, auch eventuelle Gifte der imitierten Lebensform stehen ihm zur Verfügung. In einer anderen Form, die unter Forschern mangels Gegenbeweisen als seine natürliche gilt, hüpft der Wechselbalg wie ein Ball durch die Landschaft, bis er sich schlagartig mit seinem riesigen Maul voller nadelspitzer Zähne auf sein Opfer stürzt. Niemand konnte bisher herausfinden, was genau dem Wechselbalg den Gestaltwandel ermöglicht und wodurch sein Verhalten hervorgerufen wird, denn ein von Jägern gestelltes Exemplar pflegt bis zum Tode zu kämpfen. Zudem verschwindet der Kadaver sofort beim Eintritt des Todes in einer kurzen, aber nicht ungefährlichen Explosion, was eine Autopsie verständlicherweise erheblich erschwert und weitere Forschungen unmöglich macht.

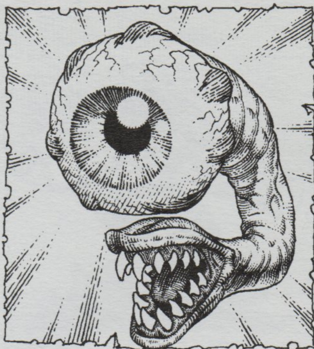
## *Der Troll*

Beim landläufigen Troll handelt es sich um ein behäbiges, zweibeiniges Lebewesen, etwa von der anderthalbfachen Größe eines Menschen. Seine Haut ist von schmutziggrüner Farbe, die auch oft bis ins Oliv oder gar Braun hineinspielt, und wird, wenn überhaupt, nur durch ein Minimum an Kleidung geschützt. Der Troll bewegt sich sehr langsam, als müsse er sich bei jedem Schritt mühsam überlegen, wohin er seinen Fuß setzen soll. Wer allerdings einmal Zeuge war, wie ein riesiger Troll durch, oder besser: über eine kleine Siedlung gestapft ist, unter seinen Schritten jeden und alles zertrampelnd, was im Wege stand, der weiß, daß diese Art der Fortbewegung nichts mit Worten wie 'behutsam' oder 'vorsichtig' zu tun hat. Es gibt Theorien, denen zufolge es sich bei den Trollen um die direkten Nachfahren eines Stammes von besonders bösartigen und dummen Zealanen handeln soll, doch findet sich in keinem der alten Bücher Tenebraes ein Hinweis, der diese Annahme unterstützt. Der gemeine Troll kämpft eher schlecht, da ihn seine Größe und sein Gewicht sehr schwerfällig machen. Doch seine schiere Körperkraft bedeutet für jeden den sicheren Tod, der unachtsam genug ist, einem seiner Schläge nicht schnell genug auszuweichen. Alle bekannten Vertreter dieser Spezies bedienen sich als Waffe gerne einer Art von Knüppel, der sogenannten Pompfe, die meist recht unelegant von irgendwelchen Überresten toter Vegetation abgebrochen wird. Doch auch unbewaffnet, sofern er das mit seinen gewaltigen Fäusten überhaupt sein kann, ist der Troll in der Lage, fürchterliche Schläge auszuteilen.





### *Der Sucher*



Sucher sind nichts als eine Verirrung der Natur. Ein riesiges Auge, das scheinbar losgelöst in der Luft schwebt, und ein ebenso widerliches, schnappendes Maul, beides verbunden durch eine dicke, blutrote Membran - ein ebenso widernatürlicher wie gefährlicher Anblick. Man hofft, daß diese Perversion nur das Resultat magischer Machenschaften ist. Doch andere befürchten, es könne sich um die lebenden Überreste des Zerstörers handeln, wie es vorhergesagt war von dem, der sich selbst den Wächter nennt.

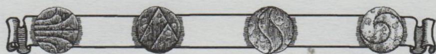
Die Sucher scheinen weder Pflanzen- noch Fleischfresser zu sein - genauer gesagt hat sie niemals jemand beim Fressen gesehen. Diese Abartigkeiten der Fauna scheinen nur über dem Boden zu schweben und zu warten, bis ein Opfer in Sichtweite kommt. Dann verfallen sie in einen wahren Angriffsrausch und verwandeln sich praktisch in ein wütendes Bündel um sich schnappender, rasiermesserscharfer Reißzähne. Noch kein Gelehrter hat eine plausible Erklärung für dieses allein auf sinnlose Zerstörung ausgerichtete Verhalten finden können. Sucher fressen nicht und werden dennoch auch von keinem anderen Lebewesen gefressen. Selbst beim Sterben scheint der Sucher nämlich noch das Leben zu verhöhnen, denn im Moment seines Todes explodiert er in eine Schrapnellwolke aus kleinen Knochensplittern und Innereien, die für alles tödlich sein kann, was dumm genug ist, sich im näheren Umkreis aufzuhalten.

## Untote und übernatürliche Geschöpfe

### *Die Schwebenden Diener*

Stirbt ein Mensch, bevor er eine wichtige Aufgabe zu Ende führen konnte, so kommt es oft vor, daß er zu einem Leben in der Zwischenwelt verdammt wird. Neben den Geistern, für die, wie erwähnt, selbst die Elementare keine Verwendung haben, gibt es in dieser Existenzebene noch die Schwebenden Diener, die als Boten und Helfer der Titanin Stratos fungieren.

Optisch sind sie leicht von Geistern zu unterscheiden, da sie nicht mit deren grauer Erscheinungsform gestraft sind, sondern vielmehr aus reinen Luftwirbeln zu bestehen scheinen. Schwebende Diener neigen nicht dazu, Menschen oder andere Kreaturen anzugreifen. Sie zeichnen sich jedoch durch eine tiefgehende Loyalität zu dem Theurgisten aus, der sie herbeibeschworen hat, und bemühen sich nach besten Kräften, dessen Wünschen und Befehlen zu gehorchen. Es gibt Forscher, die der Ansicht sind, daß Schwebende Diener in der Lage seien, Gegenstände zu bewegen, indem sie sie durch ihre Berührung kurzfristig ebenfalls in Luftwirbel verwandeln. Nach dieser Theorie wäre es ihnen also möglich, massive Objekte durch die kleinsten Ritzen und Löcher in Wänden oder ähnlichem zu transportieren.





### *Die Dämonen*

Wird der Körper eines Menschen von Flammen verzehrt - wobei es gleichgültig ist, ob noch Leben darin weilt oder ob der Betreffende schon zuvor an anderen Ursachen verstorben ist - oder wird jemand von Dämonen getötet, so ist er dazu verdammt, in alle Ewigkeit dem Titanen des Feuers zu dienen und selbst ein Dämon zu werden. Diese geschweiften, zweibeinigen Kreaturen sind leicht an ihrer gefleckten, schuppigen Haut sowie ihren scharfen Klauen zu identifizieren. Weitere unverwechselbare Erkennungszeichen sind die beiden gefährlichen Hörner und das zottelige braune Fell im Beinbereich.

Diese scheußlichen Monster sind schreckliche Werkzeuge der Zerstörung. Mit ihren ungemein kraftvollen Armen, den tödlichen Reißzähnen und Klauen können sie ihr Opfer wie mit Rasiermessern zerfetzen. In den Berichten der wenigen Augenzeugen, die jemals einen Dämonenangriff gesehen und überlebt haben, ist von brennendem Schmerz die Rede, der das unglückliche Opfer mit jedem Schlag überflutet. Die Legende will sogar wissen, daß Dämonen in der Lage seien, im Kampf mit höchst explosiven Feuerbällen um sich zu werfen. Da das Feuer ihre wichtigste Waffe darstellt, sind sie selbst gegenüber Hitze völlig unempfindlich, und die steinharten Schuppen ihrer Haut sind für gewöhnliche Klingen kaum zu durchdringen.

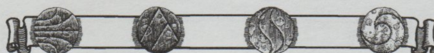


### *Die Geister*

Ein Geist, landläufig auch als Gespenst bekannt, ist die körperlose Essenz eines Menschen, der unter so tragischen Umständen gestorben ist, daß selbst die Titanen keine Verwendung mehr für ihn haben. Sie erscheinen dem Sterblichen als verzerrte graue Schatten, die über dem Boden schweben. Übernatürliche Kräfte binden den Geist an den Ort seines grauenvollen Ablebens, so daß er nicht weit wandern und nur in der näheren Umgebung dieses Ortes nach Opfern suchen kann. Eine seiner gefährlichsten Eigenschaften stellt die Fähigkeit dar, sich völlig unsichtbar zu machen und in diesem Zustand seinen Opfern aufzulauern. Findet er dann Beute, so entzieht ihr der Geist die Lebensenergie, die ihm Kraft gibt. Für diese gräßliche Art der Nahrungsaufnahme genügt es, daß der Geist sein Opfer berührt, das daraufhin an Willens- als auch an Körperkraft verliert. Gegen diese schmarotzenden Angriffe hilft auch keine Rüstung, ebenso wie Waffen ohne magische Fähigkeiten gegen einen Geist völlig nutzlos sind. Gerüchte besagen, daß einige der nekromantischen Zauber sogar bei einem Geist Wirkung zeigen sollen, aber ich bezweifele, daß irgendjemand für diese wilde Theorie den Beweis antreten kann. Der geneigte Leser möge der Tatsache besondere Beachtung schenken, daß es Geistern aufgrund ihrer körperlosen Daseinsform möglich ist, in Gebiete vorzudringen, die dem Normalsterblichen verschlossen sind.

### *Die Zombies*

Zombies, oft auch Ghuls genannt, sind durch Magie wiederbelebte Leichen von erst unlängst Verstorbenen. Nur mit den Überresten der Kleidung behangen, mit der sie begraben wurden, wandeln sie umher, wobei ihre Bewegungen ebenso extrem langsam sind wie ihr Denken. Anders als bei den Skelett-Kriegern ist der Instinkt der Zombies weit weniger auf die Schlacht



ausgerichtet. Sie dürfen daher auch nicht ruhen, bis sie als Kämpfer gebraucht werden, sondern beginnen ihren Dienst im Reich des Bergkönigs sofort nach ihrer Ankunft dort. Wenn jedoch jemand so dumm sein sollte, heilige Bereiche wie etwa den Friedhof zu entweihen, werden die Zombies versuchen, ihn zu vertreiben oder zu töten. Glücklicherweise (für seinen Gegner) sind Bewegungen jeglicher Art für den gewöhnlichen Zombie ungemein schwierig und schmerzhaft, was ihn zu einem ausgesprochen schlechten Kämpfer macht. Es mag wie eine Ironie des Schicksals erscheinen, daß Zombies das Fleisch von den Knochen ihrer bedauernswerten Opfer zu verzehren pflegen und es ihnen auf diese Weise unmöglich machen, jemals in Lithos Dienste zu treten.



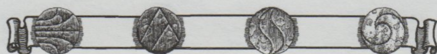
## *Die Jäger der Tiefe*

Die Gezeitenfürsten haben uns gelehrt, daß die Verstorbenen, deren Körper im Wasser enden - sei es durch Ertrinken oder aus anderen Gründen -, im Tode nicht Lithos dienen dürfen, sondern zu immerwährender Sklaverei als Jäger in Hydros' Element verdammt sind, im Reich der Lauernden. Nur wenig Konkretes ist über diese bedauernswerten Kreaturen des Bösen bekannt, denn sie kommen niemals an Land und niemand hat es gewagt, sich in die feuchte Domäne der Lauernden zu begeben, um sie zu erforschen. Die wenigen Blicke, die man bislang auf die Jäger der Tiefe erhaschen konnte, weisen auf einen riesigen, fischartigen Körper hin, dessen Maul mit einer Reihe gefährlich aussehender Zähne bewaffnet ist. Die Forscher gehen davon aus, daß die Umwandlung der Toten in diese Monstrositäten eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt, doch basiert diese Vermutung auf etlichen Unbekannten. Es existieren keinerlei Aufzeichnungen, denen zufolge schon einmal jemand ein unmittelbares Zusammentreffen mit einem dieser Jäger überlebt hätte. Einigen Fischer ist es allerdings schon manchmal gelungen, den Monstern einfach dadurch auszuweichen, daß sie in ihren Booten blieben. Ob die Jäger der Tiefe ihre unglücklichen Opfer gnädig verschlingen oder sie nur in die Tiefe zerren, um sie selbst in grausamster Weise zu Jägern umzuwandeln, ist der Wissenschaft bis heute unbekannt.

## *Die Skelett-Krieger*

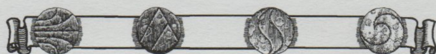
Diese untoten Überreste tapferer Krieger aus vergangenen Zeiten dienen Lithos und seinen Nekromanten. Ihr Geist und ihre Körper, die dem Bergkönig beim Begräbnisritual übergeben werden, ruhen in den Tiefen der Erde, bis ihr Herr sie ruft. Sie besitzen noch immer die Gegenstände, die sie zu Lebzeiten mit sich trugen, wie Kriegsäxte, Schwerter, Schilde, Rüstungen und so fort. Obwohl sie tot sind, zeigen diese Skelett-Krieger eine oftmals erstaunliche Kraft und Beweglichkeit und können mitunter einen Gegner mit einem einzigen Schlag niederstrecken, bevor dieser mit seiner Waffe auch nur auszuholen vermag. Und obschon doch ihr Gehirn bereits lange verrottet ist, haben die meisten kaum etwas von den Kampfkünsten vergessen, die sie sich zu Lebzeiten antrainieren konnten. Skelett-Krieger greifen nur mit ihren alten Waffen an, die allerdings aufgrund der fortgeschrittenen Verwesung in der Regel mit den verschiedensten Krankheitskeimen verseucht sind und das Opfer mit allem möglichen infizieren können, von leichter Übelkeit bis zur tödlichen Epidemie. Da sie bereits tot sind und nur zu einem einzigen Zweck in ihre derzeitige Existenz zurückberufen wurden, kämpfen Skelett-Krieger furchtlos und unermüdlich bis zur völligen Vernichtung.





*Diese Informationen zusammenzutragen, erforderte bedeutend mehr Aufwand und Arbeit, als ich mir jemals hätte vorstellen können. Ich begann das Vorhaben aus reiner Neugier; eigentlich wollte ich nur etwas mehr über die verschiedenen Magieformen wissen. Ich nahm mit den Anführern der vier verschiedenen Arten von Zauberkundigen Kontakt auf – den Nekromanten, Gezeitenfürsten, Theurgisten und Hexern – und bat sie, mir soviele Informationen wie möglich zukommen zu lassen. Die Theurgisten und die Nekromanten erfüllten meine Bitte sofort. Mordea, die Gezeitenfürstin von Tenebrae, ließ mir durch ihren Majordomus und Reichsverweser Salkind ausrichten, daß sie derzeit zu sehr von "bedeutenden" Dingen beansprucht werde, als daß sie sich um meine unwichtigen Kleinigkeiten kümmern könne. Gleichsam unbefriedigend war die Antwort des Hexenmeisters Malchir, der nur sehr widerstrebend irgendwelche Angaben über die Feuerzauber machte und mir auch die spärlichen Informationen, die er schließlich freigab, erst dann zusandte, als er zur Gänze überzeugt war, daß ich nicht an irgendwelchen niederträchtigen Komplotten zu seinem Sturz beteiligt war.*

*Glücklicherweise weiß Mythran eine ganze Menge über Magie, wie ich schon immer vermutet habe, und er war gerne bereit, die durch Mordeas und Malchirs Weigerung entstandenen Wissenslücken auszufüllen. Dabei enthüllte er mir gegenüber auch, daß er mittlerweile gelernt hat, einzelne Bruchstücke der anderen Magieformen anzuwenden. Obwohl ich seinem Wort natürlich nicht mißtraue, kommt es mir dennoch merkwürdig vor, daß er bei den Beschreibungen seiner Zauber Reagenzien erwähnt, von denen ich im Leben noch nichts gehört habe. Nun wohl, sei es, wie es wolle: Was folgt, ist auf jeden Fall Mythrans Beschreibung und Erklärung der Magie in seinen eigenen Worten.*



# Eine Abhandlung über das Wesen der Magie

### *von Mythran dem Thaumaturgen*

Meine langen Jahre der Forschung auf dem Gebiet der Zauberei haben mich zu der Einsicht geführt, daß das Wesen aller Magie einfach nur die Manifestation des Willens eines Individuums ist, der Wirklichkeit aufgeprägt mit Hilfe ätherischer Ausstrahlungen. Weiterhin bin ich zu der Überzeugung gelangt, daß solche Ausstrahlungen nur eine einzige effektive Grenze kennen, nämlich Willenskraft und Vorstellungsvermögen des betreffenden Individuums.

Gewisse Rituale und Worte können dem Zaubernden dabei behilflich sein, sich den gewünschten Effekt klarer vorzustellen, genau wie manche physischen Objekte seinem Willen ein gewisses Maß an zusätzlicher Kraft, Stabilität und Form verleihen können. Derartige Hilfsmittel sind bei Wesen von wirklicher Macht oder Intelligenz nicht immer vonnöten, doch der durchschnittliche Magieanwender wird sie als hilfreich empfinden.

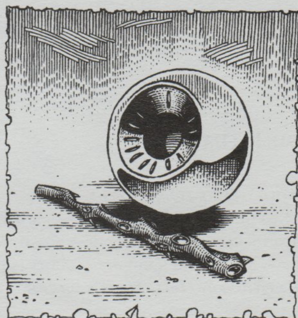
Die folgende Abhandlung stellt eine detaillierte Analyse der verschiedenen Arten von Zauberei dar, die ich auf dieser Welt beobachten konnte: Nekromantie, die Rituale des Todes; Gezeitenmacht, die Kräfte von Wasser und Unwettern; Theurgie, die Disziplin des Geistes; Hexerei, das Handwerk der Zerstörung; und schließlich die Kunst der Thaumaturgie, ein Begriff, unter dem ich meine eigenen Studien zur Magie zusammenfasse.

# Eine Anmerkung zum Gebrauch von Magie

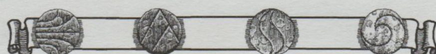
Alle Zaubersprüche (mit Ausnahme der offensichtlich angeborenen Fähigkeiten der Gezeitenmacht) erfordern irgendeine Art von Ritual. Diese Rituale oder Hilfsmittel, wie ich sie im Vorangegangenen auch genannt habe, sind von ganz unterschiedlicher Art und Dauer und werden zum Teil schon lange vor der eigentlichen Verwendung des Zaubers zelebriert. Außerdem gehören zu diesen Ritualen auch eine oder mehrere der magischen Komponenten, als da wären die Zauberbücher, die magischen Symbole und die Reagenzien.

**Zauberbücher** finden als Quelle für Zaubersprüche Verwendung. Diese Folianten beschreiben die Rituale, Symbole oder Reagenzien, die für einen bestimmten Zauber notwendig sind, ebenso seine voraussichtlichen Auswirkungen, wenn er erfolgreich angewendet wird. Manchmal enthalten die Beschreibungen auch eine Warnung vor den Folgen eines fehlgeschlagenen Versuches.

**Symbole** sind materielle Gegenstände, die der Zauberer benutzt, um magische Energie zu sammeln und freizusetzen. Manchmal dienen sie nur dazu, seine Konzentrationsfähigkeit zu verbessern, seine Gedanken auf den betreffenden Zauber zu bündeln. Andere Symbole speichern die magische Energie wie eine Batterie, um ihre Ladung dann im gewünschten Moment auf einen Schlag abzugeben. So kann der Zauberer den Spruch schon lange im voraus vorbereiten. Ganz seltene Symbole sind sogar in der Lage, ätherische Wellen in nutzbare Kraft umzuwandeln.



**Reagenzien** schließlich sind das Verbrauchsmaterial der Magie. Es handelt sich weitgehend um natürliche Bestandteile, die im Moment des Zauberspruches vernichtet werden. Dazu ist es manchmal erforderlich, sie über den gewünschten Wirkungsbereich des Spruches zu verstreuen, für andere Zauber genügt es, sie im richtigen Verhältnis anzumischen.





# Die Nekromantie

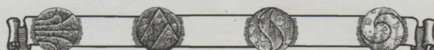
In allen lebendigen Körpern findet sich jene magische Energie, die man so gerne als "Lebenskraft" bezeichnet. Sobald das Leben jedoch einmal diese Körper verlassen hat, bleibt nur noch ein Nebenprodukt der Lebenskraft übrig, das in Form von ätherischen Wellen abgegeben wird. Lithos, der Titan der Erde, gibt seinen auserwählten Jüngern die nötige Kraft und das Wissen, um über einige Aspekte des Todes und der Erde Macht ausüben zu können.
Die Nekromanten benutzen als Hilfsmittel einen kleinen Lederbeutel, der mit den nötigen Reagenzien gefüllt wird. Die Reagenzien selbst sind leicht zu beschaffen, da es sich durchwegs um Bestandteile des Bodens handelt oder um die Überreste derer, die einst auf diesem Boden wandelten.

## DIE REAGENZIEN

| *Material* | *Zweck* | *Anmerkungen* |
|---|---|---|
| ***Blut*** | Bewegung/Belebung | Die Lebensessenz, aus dem Körper entfernt, dient als Erinnerung an die Sterblichkeit. |
| ***Knochen*** | Beschwörung/Kommunikation | Der Ursprung des Blutes wird auch als Sitz des Willens angesehen und trägt in sich die Erinnerung an das Leben, das ihm einmal innewohnte. |
| ***Holz*** | Bewahren/Binden | Fast alterslos, kann ein in Ruhe gealterter Baum stärker sein als der härteste Fels. |
| ***Erde*** | Schutz | Jede Pflanze wächst aus dem Schoß der Erde, ihre Wurzeln tief und sicher in der Krume verankert. |
| ***Henkersmaske*** | Tod | Der Verwendungszweck dieses schwarzen Pilzes ist ebenso dunkel wie sein Aussehen, und seine Form erinnert an die grausige Kopfbedeckung des Scharfrichters. |
| ***Schwarzmoor*** | Kraft/Macht | Eine seltsame Mischung aus dem Schlamm der Erde und Spuren des mysteriösen Schwarzgesteins. |

## DIE RITUALE

*TODESMASKE (Quas Corp)*
Mit Hilfe dieser Formel kann sich der Nekromant sich in einen Zustand der Starre versetzen, den niemand von der Todesstarre unterscheiden kann. Der Nekromant behält dabei völlig das Bewußtsein und kann den Zauber jederzeit aufheben.
***Reagenzien: Holz, Henkersmaske***



***Bebende Erde (Kal Vas Ylem Pur)***
Sprich diese Worte, mische die Reagenzien, und die Erde selbst wird sich erheben und erbeben.
***Reagenzien: Blut, Knochen, Holz, Schwarzmoor***

***Seance (Kal Wis Corp)***
Dieses Ritual haucht einem toten Körper kurzzeitig wieder den Anschein von Leben ein und ermöglicht es so dem Nekromanten, mit dem Geist des Verstorbenen zu sprechen. Wenn aber der Betreffende vor seinem Tode nicht gewisse Vorbereitungen getroffen hat, so bereitet ihm dieser Zauber ungeheure Schmerzen, die ihn in der Regel in den Wahnsinn treiben.
***Reagenzien: Blut, Knochen***

***Felsenhaut (Rel Sanct Ylem)***
Durch dieses Ritual verwandelt der Nekromant seine Haut in eine Substanz, die so widerstandsfähig ist wie gewachsener Fels, so daß ihm selbst bewaffnete Angriffe kaum noch Schaden zufügen können.
***Reagenzien: Holz, Erde***

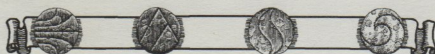
***Beschwörung (Kal Corp Xen)***
Mit dieser Zauberformel ruft der Nekromant einige untote Krieger aus ihren Gräbern. Sie schützen ihn wie eine Leibwache, sind jedoch ohne Intelligenz und greifen daher jeden in seiner Umgebung an, der keine nekromantischen Fähigkeiten besitzt. Obwohl es theoretisch möglich sein muß, ganze Armeen von Untoten zu beschwören, habe ich noch niemals erlebt, daß mehr als einer erschienen wären.
***Reagenzien: Blut, Knochen, Holz***

***Offene Erde (Des Por Ylem)***
Dieses Ritual, in der Nähe eines geweihten Grabsteines vollzogen, formt Erde und Felsen nach den Wünschen des Nekromanten um. Meist wird es allerdings nur dazu benutzt, ein Grab auszuheben oder eine Felswand zu öffnen.
***Reagenzien: Blut, Schwarzmoor***

***Golem (In Ort Ylem Xen)***
Werden die Reagenzien für diesen Zauber sorgsam gemischt, so entsteht vor dem Nekromanten eine Kreatur aus Lehm und Gestein, grob geformt wie ein Mensch und bereit, die Befehle des Zauberers auszuführen. Ein solcher Golem erkennt und befolgt ein paar allgemeine Kommandos wie “Such”, “Öffne” oder “Hole”.
***Reagenzien: Blut, Knochen, Holz, Erde, Schwarzmoor***

***Wiedergeburt (Vas An Corp)***
Einmal, und wirklich nur ein einziges Mal, kann der Nekromant mit Hilfe dieses Zaubers aus dem Reich der Toten zurückkehren (wenn er die Vorbereitungen rechtzeitig getroffen hat). All seine Leiden sind geheilt, seine Wunden kuriert und seine Gesundheit völlig wiederhergestellt.
***Reagenzien: Holz, Erde, Schwarzmoor***

***Ewiger Frieden (In Vas Corp)***
Dieses gefährliche Ritual gebietet über den mächtigsten Helfer der Nekromanten, den Tod selber. Wird ein Untoter von seiner Wirkung erfaßt, so verwandelt er sich auf der Stelle wieder in den leblosen Leichnam, der er vor seiner Erweckung war. Fühlt ein Lebender den Fluch des Ewigen Friedens, so wird die hauchdünne Verbindung zwischen seinem Körper und seiner Lebenskraft augenblicklich durchtrennt, wenn auch nur für kurze Zeit. Oft genügt diese Spanne zwar, um den Tod des Opfers herbeizuführen, in Einzelfällen aber resultiert der Zauber auch nur in einer zeitweiligen Verwirrung.
***Reagenzien: Henkersmaske, Schwarzmoor***





## Die Gezeitenmacht

Bei dieser Kraft handelt es sich einzig und ausschließlich um die Fähigkeit, das Wasser und den Regen zu kontrollieren. Es ist ein angeborener und erblicher Wesenszug, daher ist uns wenig darüber bekannt. Wir kennen nur die Fähigkeiten, die unsere herrschende Adelsschicht in Tenebrae bis heute öffentlich angewandt hat. Da ich die korrekten Bezeichnungen für die einzelnen Kräfte nicht kenne, werde ich einfach auflisten, was ich beobachtet habe.

## Die Kräfte der Gezeitenfürsten

Ich war Zeuge, wie ein ausgebildeter Gezeitenfürst auf Wasser wandelte, als sei es trockenes Land. Er konnte Wasser atmen wie unsereins die klare Luft, beruhigte tosende Unwetter ebenso leicht wie die stürmischste See, rief Gewitter und Sturmfluten herbei und ließ Regenwolken mit übernatürlicher Geschwindigkeit über den Himmel rasen. Und jene, die er des Lebens für unwürdig erachtete, vernichtete er mit gewaltigen Blitzen.

Der geneigte Leser möge beachten, daß die Gezeitenfürsten keinerlei Reagenzien, Symbole oder Beschwörungsgesänge benötigt, da alle ätherischen Wellen verstärkt und gebündelt werden von Hydros, der Titanin der Wasser.

# Die Theurgie

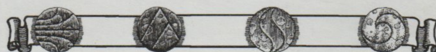
Der Orden der Erleuchtung, der diese magische Disziplin schuf, baut auf der grundlegenden These auf, daß durch geistige Reinigung und Bündelung der inneren Energien der Drang  ausgemerzt wird, sich in der äußeren Welt Macht zu verschaffen. Daher benötigen diese Magier keinerlei Reagenzien.
Allerdings sind für den Prozeß der mentalen Einstimmung auf Stratos, die Herrin der Lüfte, gewisse kleine Silbersymbole unabdingbar. Ein solches Symbol bildet für den Novizen das Tor zur Macht, das mit Hilfe der Zauberformeln geöffnet werden kann. Ist aus dem einfachen Klosterschüler dann erst einmal ein geübter Mönch geworden, dem Erleuchtung zuteil wurde und der daraufhin noch ein paar Jahre seine Studien fortgesetzt hat, dann wird er eines Tages feststellen, daß er der Symbole nicht länger bedarf . Die Kraft des Heilers fließt aus dem Geist des wahren Theurgisten ohne jede Behinderung durch körperliche Restriktionen.



### Die Anrufungen

***Wissen des Windes (In Wis)***
Auf diese Anrufung hin enthüllt der Wind selbst dem Theurgisten dessen genauen Standort in der Welt, die Tageszeit, den Wochentag sowie den Monat.
***Symbol: Sextant***

***Heilende Hand (In Mani)***
Dieser Zauber heilt leichtere Wunden.
***Symbol: Deutende Hand***



***Schwebender Diener (Kal Ort Xen)***
Diese Beschwörung ruft ein wirbelndes Wesen der Lüfte herbei, das auf Befehl des Theurgisten Gegenstände bewegt. Eine der ungewöhnlichen Eigenschaften dieser Kreaturen ist die Fähigkeit, solide Objekte durch ebenso massive Hindernisse wie Wände oder Türen hindurchzubefördern.
***Symbol: Armband***

***Energie der Enthüllung (Ort Lor)***
Dieser Zauber erzeugt eine Welle von Energie, die jede Form von Unsichtbarkeit in der Umgebung des Theurgisten aufhebt.
***Symbol: Offenes Auge***

***Gnadenvolle Genesung (Vas In Mani)***
Hierbei handelt es sich um eine sehr mächtige Heilungsformel. Sie spendet dem Empfänger, sofern überhaupt noch ein Funke Leben in ihm weilt, wieder völlige Gesundheit, heilt alle seine Wunden, Verstümmelungen oder Krankheiten.
***Symbol: Offene Hand***

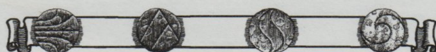
***Völliges Verschwinden (Quas An Lor)***
Wie schon der Name dieser Anrufung andeutet, wird der Theurgist dadurch völlig unsichtbar für die Augen fast aller sterblichen Wesen.
***Symbol: Geschlossenes Auge***

***Luftschritt (Vas Hur Por)***
Durch diese Anrufung wird der Theurgist in die Lage versetzt, mit Unterstützung der umgebenden Luft einen gewaltigen Sprung zu vollführen. Mir wurde berichtet, daß jeder Heiler diesen Spruch beim ersten Mal ohne Hilfe eines Symbols anwenden muß, nämlich um den Sprung an der Sturmspitze zu seiner Audienz bei Stratos zu schaffen.
***Symbol: Flügel***

***Wahre Worte (An Quas Lor)***
Die Luft selber, die den Schall trägt, entwirrt und entlarvt jede Lüge, die bewußt gegenüber dem Theurgisten geäußert wird.
***Symbol: Kette***

***Windwall (In Sanct An Jux)***
Eine der mächtigsten Anwendungen der theurgistischen Fähigkeiten besteht darin, die Luft zu einer undurchdringlichen Mauer zu formen, die jeden Angriff abwehrt wie eine Festung aus Stein. Doch obwohl dieser Windwall den mächtigsten Schwerthieb in ein sanftes Streicheln verwandeln kann, schützt er nicht vor dem Tod etwa in glühender Lava oder durch Ertrinken.
***Symbol: Faust***

***Wiedererweckung (Vas An Corp)***
Ohne Zweifel die ehrfurchtgebietenste Fähigkeit des Ordens der Erleuchtung ist die Wiedererweckung unlängst Verstorbener zu neuem Leben. Doch der Preis für diese Gabe ist eine Ewigkeit im Dunkel der Blindheit. Ich bin mir sicher, daß es noch einen einfacheren Weg geben muß, doch all meine Forschungen haben bislang keinerlei brauchbare Hinweise ergeben.
***Symbol: Keines, dafür Blindheit und Ewiges Leben.***





# Die Hexerei

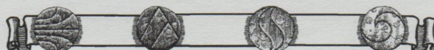
Die Hexer bedienen sich der Magie des Feuers und der Zerstörung, nachdem sie vor langen Zeiten schon den Spruch gefunden haben, der Pyros, den Titanen des Feuers, ihrem Willen unterwarf. Und indem sie ihn besiegten, erlangten sie auch die Macht, über seine Diener zu gebieten, die Dämonen.

Hexerei erfordert den Gebrauch von Ritualen, Reagenzien, Symbolen, Zaubersprüchen und einem speziellen Schutzkreis, der nach dem darin enthaltenen fünfzackigen Stern "Pentakel" oder "Pentagramm" genannt wird. Pyros' gewaltige Kräfte brechen sich in Form von mörderischen Feuerwolken Bahn, und nur ein gut ausgebildeter Hexer wird es wagen, sie anzurufen. Und selbst dann ist immer noch das Pentagramm vonnöten, um zu verhindern, daß der Hexer zusammen mit den Reagenzien von den Flammen verschlungen wird.

Der Hexer plaziert das magische Symbol in der Mitte des Pentagramms, Kerzen an jeder der fünf Sternspitzen und die Reagenzien in deren Nähe, während er die ganze Zeit über die mystischen Worte intoniert, mit deren Macht die ungezähmten Kräfte geformt werden. Ob er diese rituelle Beschwörung erfolgreich vollbringt, erkennt er nicht allein an der Tatsache, daß er es überlebt, sondern auch an der Veränderung des magischen Symbols. Es glüht jetzt, aufgeladen mit den Kräften des Zaubers, den der Hexer nun jederzeit (eventuell sogar mehrmals) anwenden kann.

## DIE REAGENZIEN

| *Material* | *Zweck* | *Anmerkungen* |
|---|---|---|
| ***Vulkanasche*** | Flammen | Diese Überreste der Vulkanglut tragen in sich noch immer den Zündfunken für ein neues Feuer. |
| ***Bimsstein*** | Entfernung | Bei seinem Flug, der ihn von allen Gesteinsarten am höchsten und weitesten aus dem Vulkan heraustrug, sammelte der Bimsstein eine Menge ätherischer Schwungkraft an. |
| ***Obsidian*** | Dauer | Obwohl es den Anschein einer zerbrechlichen Substanz erweckt, übersteht dieses Material doch unbeschadet das Feuer des Vulkans. |
| ***Roheisen*** | Schutz | Die harte und doch formbare Natur des Eisens gibt den schützenden Hexenzaubern mehr Macht als jedes andere Reagens. |
| ***Schwefel*** | Kraft | Dies ist das Gestein, das brennt, oder - um es aus dem Blickwinkel der Hexerei zu betrachten - auch explodiert. In seiner ätherischen Zusammensetzung steckt eine schier unerschöpfliche Kraftquelle. |
| ***Dämonenknochen*** | Beschwörung | Die Hexerlehre wurde durch die Nekromanten auf dieses Material aufmerksam. Nachforschungen ergaben, daß Knochen tatsächlich eine gewissen Verbindung zu dem früheren Leben aufrechterhalten. Selbst beim Ritual der Bindung sind Knochensplitter hilfreich, wenn ausreichend starke Kräfte zur Verfügung stehen. Dämonische Mächte lassen sich durch die Gewalt dieser Reagenzien beschwören und kontrollieren. |



## DIE HEXENZAUBER

***Flammenlöscher (An Flam)***
Dieser Zauber löscht alle Flammen außer den allerheißesten.
***Nötig: Symbol, Zauberstab***

***Flammenwurf (In Flam)***
Bei diesem Spruch entzünden Flammen aus dem Geist des Hexers die roten und schwarzen Kerzen rings um ein Pentagramm.
***Nötig: Symbol, Zauberstab***

***Funkenflug (Flam Por)***
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Hexer von einem Ort zu einem anderen in Sichtweite reisen, ohne die dazwischenliegende Strecke wirklich körperlich überbrücken zu müssen. Nach vielen Jahren der Übung gelingt es manchem Hexer sogar, sich an einen Ort zu versetzen, den ihm nicht sein Auge zeigt, sondern nur seine Erinnerung.
***Nötig: Symbol oder Zauberstab****

***Feuerkugel (In Ort Flam)***
Ein feuriger Blitz rast vom Zauberer zu dem bemitleidenswerten Opfer, das derart großen Zorn des Hexers auf sich gezogen hat.
***Nötig: Symbol oder Zauberstab****

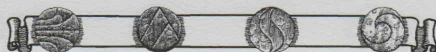
***Hitzeschild (Sanct Flam)***
Bei Anwendung dieses Zaubers hüllt ein leuchtendes Feld den Hexer ein und erlaubt ihm, jedes nicht durch Magie entfachte Feuer ohne Schaden zu berühren. In seinem Schutz übersteht der Hexer sogar die vernichtende Glut von Lava, sofern sie fest genug ist, daß er darauf gehen kann.
***Nötig: Symbol oder Zauberstab****

***Feuerwall (In Flam An Por)***
Wird dieser Zauber im Kampf angewandt, springen rund um den Hexer züngelnde Flammen aus dem Boden, die ihn aber nicht verletzen, sondern schützen. Mit Ausnahme eines Dämons kann keine Kreatur von Fleisch und Blut diese feurige Barriere durchdringen, den Hexer selbst eingeschlossen. Jeder, der dumm genug ist, es dennoch zu versuchen, wird zurückgeschleudert und trägt schwere Brandwunden davon.
***Nötig: Symbol oder Zauberstab****

***Feuerrüstung (Vas Sanct Flam)***
Dieser Schutzzauber badet den Hexer im Licht einer flammenden Korona, die alle anderen Feuer magischer Herkunft abweist, sogar dann, wenn sie ein anderer Hexer auf ihn schleudert.
***Nötig: Symbol oder Zauberstab****

***Flammentod (In Flam Ylem)***
Sobald dieser Zauber gesprochen wird, bricht rund um das Zielobjekt ein wildes Feuer aus dem Boden. Wer töricht genug ist, an Ort und Stelle stehen zu bleiben, der wird solange weiter Schaden nehmen, bis er stirbt oder endlich aus dem Flammenmeer flieht.
***Nötig: Symbol oder Zauberstab****

***Feuerball (Vas Ort Flam)***
Dieser Spruch ähnelt sehr dem Feuerkugel-Zauber, zeitigt jedoch in einem größeren Bereich entschieden verheerendere Resultate.
***Nötig: Symbol oder Zauberstab****



***Dämonenruf* (Kal Flam Corp Xen)**

Dieses Ritual der Verpflichtung beschwört einen Dämonen, der einen vom Hexer ausgesuchten Feind angreifen muß. Das enorme Risiko bei dieser Beschwörung liegt darin, daß, sofern bei seinem Erscheinen kein Opfer ausgewählt ist, der Dämon den Hexer selbst angreift.

***Nötig: Dämonen-Talisman oder Symbol****

***Dämonenbann* (An Flam Corp Xen)**

Wie sein Name schon so offensichtlich preisgibt, ist es Sinn und Zweck dieses Zaubers, einen Dämonen wieder in seine Heimstatt im Feuer des Vulkans zurückzuschicken. Unglücklicherweise ist es selbst den geschicktesten Hexern schon einmal passiert, daß ein Verbannungsritual fehlgeschlagen ist...

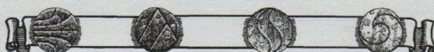
***Nötig: Dämonen-Talisman oder Symbol****

***Flammeninferno* (Kal Vas Flam Corp Xen)**

Dies ist das machtvollste Ritual, das die Gilde des Feuers offengelegt hat. Sollten noch gewaltigere Zauber existieren, so wissen nur die Hexer selbst davon. Durch diesen Spruch manifestiert sich in der Nähe des Hexers eine bösartige, dämonische Kraft von zerstörerischer Natur, die sogleich beginnt, alles in ihrer Umgebung in einen barbarischen Strudel der Vernichtung zu ziehen.

***Nötig: Dämonen-Talisman oder Symbol****

*Anmerkung: Da es für diese Anwendungen nicht das stabilste aller Symbole ist, kann das Pentagramm des Hexers hierbei nur genug magische Energie für eine einzige Anwendung speichern.





# Die Thaumaturgie

Unter dem Begriff "Thaumaturgie" fasse ich die Sammlung von Zaubersprüchen zusammen, die ich mir im Laufe der Zeit aneignen konnte. Ganz einfach ausgedrückt, bedient sich die Thaumaturgie einiger Bruchstücke und Nebeneffekte der vier etablierten Magieschulen, leiht und stielt sich ihre Effektivität zusammen und geht lieber den klaren Weg des Chaos, als sich von zu klaren Definitionen einengen zu lassen. Ähnlich wie die Hexer verzaubere auch ich gewisse Gegenstände, belege sie mit Kräften mit Hilfe von Reagenzien und der Macht des Geistes.

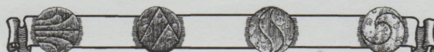
Jeder Thaumaturge, der etwas von seinem Geschäft versteht, kann Zaubersprüche, magische Schriftrollen, Zaubertränke und verschiedene andere Gerätschaften fabrizieren. Es gibt fast nichts, das ich mit dieser Art von Magie nicht erreichen könnte, da sie sich nicht auf einen bestimmten Stil festgelegt und beschränkt hat.

In der Thaumaturgie ersetzen die Zauberbücher die Symbole als Konzentrationshilfe. In diesen Büchern sind die Formeln der einzelnen Zauber niedergeschrieben sowie die dafür nötigen Reagenzien. Daneben gibt es aber auch noch magische Schriftrollen, die jeweils einen bestimmten Zauber enthalten und keine weiteren Reagenzien benötigen, sich aber dafür nach einmaligem Gebrauch auflösen. Auch aus den meisten Zaubern der anderen vier Magieformen lassen sich ihre elementaren Grundlagen herausdestillieren und in Schriftrollen oder Bücher bannen - natürlich nur von einem erstklassigen Thaumaturgen von ausreichendem Format, versteht sich.

## DIE REAGENZIEN

*Diese besonderen Reagenzien werden in Verbindung mit denen der anderen vier Disziplinen angewandt.*

| *Material* | *Zweck* | *Anmerkungen* |
|---|---|---|
| ***Molchauge*** | Sicht/Wissen | Hilft dem Magier, das innere Auge in seinem Geiste zu konzentrieren. |
| ***Fledermausflügel*** | Leben/Geschöpfe | Das Gewebe, der Knochen und das Blut in diesem Körperteil stellen zusammen einen idealen Sammelpunkt für die Lebenskraft dar. |
| ***Schlangenhaut*** | Zerstörung/Trennung | Das Gift der Schlange dringt aus dem Mund in die Haut und verändert die Schuppen, die daraufhin in magischer Weise zur Zerstörung jeder Art von Verbindungen genutzt werden können. |
| ***Drachenblut*** | Große Macht | Derart mächtig sind diese Kreaturen, daß selbst ihr Blut noch lodernd zu brennen scheint. Sehr genaues Abmessen der benötigten Portionen ist dringend angeraten, denn bereits eine winzige Überdosis kann den Zauber mit katastrophalen Folgen fehlschlagen lassen. |



## DIE VERZAUBERUNGEN

***Verwirrung (In Quas Wis)***

Dieser Spruch setzt ätherische Energien frei, die zwar keinerlei realen Schaden anrichten, jedoch dafür sorgen, daß alle Beteiligten den Kampf völlig vergessen.

***Reagenzien: Molchauge, Fledermausflügel, Schlangenhaut, Obsidian, Schwefel***

***Beschwörung (Kal Xen)***

Dieser höchst veränderliche Zauber ruft auf magischer Ebene ein Geschöpf zu Hilfe. Welche Art von Geschöpf allerdings erscheint, das unterliegt nicht automatisch der Kontrolle des Zauberers, sondern richtet sich nach seiner Stärke und danach, welches Geschöpf sich gerade in der Nähe befindet.

***Reagenzien: Fledermausflügel, Bimsstein, Obsidian, Knochen***

***Zerstörung (Kal Vas Grav Por)***

Dieser Zauber brennt rund um den Thaumaturgen ein Feuerwerk von Blitzen und Explosionen mit großer Zerstörungskraft ab, die zielsicher alle sichtbaren Gegner niederstrecken.

***Reagenzien: Schlangenhaut, Drachenblut, Vulkanasche, Roheisen, Henkersmaske***

***Vernichtung (In Vas Ort Corp)***

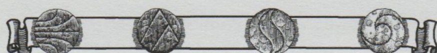
Dieser Zauberspruch, den nur ein verrückter Magier formuliert haben kann, soll rund um die Welt das feine Gespinst des Lebens selbst zerreißen. Alle Lebewesen und Geschöpfe außer dem wahnsinnigen Thaumaturgen, der den Zauber spricht, werden augenblicklich von Angesicht der Erde fortgewischt. Soweit ich das feststellen kann, ist der Spruch allerdings noch nie erfolgreich angewandt worden.

***Reagenzien: Fledermausflügel, Schlangenhaut, Drachenblut, Roheisen, Henkersmaske, Schwarzmoor, Schwefel***

***Meteor Shower (Kal Des Flam Ylem)***

Felsbrocken, aus unerreichbaren Höhen herabbeschworen, prasseln wie feuriger Hagel auf Freund und Feind gleichermaßen nieder. Allein der Magier selbst bleibt verschont.

***Reagenzien: Asche, Erde, Schlangenhaut, Schwefel, Schwarzmoor.***



*Obwohl ich dieses Buch eigentlich als Referenzwerk für künftige Generationen von Gelehrten geplant hatte, muß ich nun, gegen Ende des Werkes, feststellen, daß es für diesen Verwendungszweck viel zu zeitgebunden ist. Das ist wohl der Preis für die Faszination, die die Menschen der Gegenwart und der Vergangenheit seit jeher auf mich ausüben. Wenn daher auch die Studenten auf der Suche nach zeitloser Wahrheit mit den zeitgebundenen Worten auf diesen Seiten nicht viel anfangen können, so hoffe ich doch, daß ich ihnen zumindest einen kleinen Einblick vermitteln konnte in die Zeiten, wie sie jetzt und hier sind. So können sich dann historische Essays dereinst auf diese meine unwichtigen Beobachtungen berufen, wenn ich schon längst hinfort gegangen bin, um dem Bergkönig in seinem Reich zu dienen. Den Weisen der nächsten Generation biete ich meinen Gruß dar und meine besten Wünsche. Diese kleine Gabe meines Wissens ist das größte Geschenk, das ich Euch anbieten kann.*

Bentic




An Electronic Arts® Company

P.O. Box 835 • Slough • Berks • SL3 8XU

R98501GM(1)